

CHARGEMENT

Tapez RUN "" et suivez les instructions du clavier. Cela chargera un programme de menu qui vous permettra de choisir entre les différents jeux. Si vous choisissez le 2^e ou le 3^e jeu, vous devrez attendre que la cassette défile les jeux précédents, le temps de chargement le plus long ne pouvant excéder 9 minutes. Si vous voulez accélérer cette procédure, rembobinez la cassette, remettez le compteur à zéro, et notez les chiffres correspondant au début de chaque programme. Les fois suivantes, vous pourrez utiliser le compteur pour vous rendre en avance rapide directement au début du jeu souhaité.

Si vous rencontrez des problèmes de chargement, souvenez-vous qu'une deuxième copie est enregistrée en vitesse lente sur l'autre face.

INTRODUCTION

Vous vous appelez BOND, James BOND, l'agent secret le plus célèbre du monde ! Vous vous embarquez dans une des missions les plus périlleuses de votre carrière, et un échec est vraiment la pire chose qui puisse vous arriver. Votre objectif est de découvrir quel complot tordu prépare Max ZORIN, un criminel européen sans scrupule, magnat de l'électronique, et de l'empêcher d'aboutir. Vous devrez vous procurer vos informations en 3 endroits différents. PARIS, où vous devrez contacter May DAY qui détient une information vitale. L'Hôtel de Ville de SAN FRANCISCO où sont cachés des secrets importants, et enfin une ancienne mine d'argent située sous SILICON VALLEY : vos indices se mettent en place et, du moins nous l'espérons, vous tenez Max ZORIN en échec !

LES CODES

A la fin de chacun des 2 premiers jeux, vous trouverez un code, que vous devrez taper au début de chaque nouveau jeu. Cela indique simplement à l'ordinateur quel degré vous avez atteint dans le jeu précédent, et lui transfère des informations utiles. Vous pouvez jouer à n'importe quel jeu dans n'importe quel ordre, mais, pour réussir, vous devrez comme James BOND avoir accompli les 3 missions jusqu'au bout et dans l'ordre. Cela vous paraîtra plus clair au fut et à mesure que vous jouerez à chacun des jeux. Quand vous aurez les codes, vous pourrez toujours les réutiliser, les nombres n'étant pas changés au hasard à chaque fois. Cependant, vous pourrez souhaiter améliorer votre score à chaque fois !

L'ÉLÉMENT TEMPS RÉL

Chaque jeu est joué en temps réel, c'est-à-dire que la pendule est également votre ennemi... Vos bons « chronos » dans un jeu seront pris en compte par les codes, pour vous donner plus de temps dans les jeux suivants.

VOTRE ROLE

James BOND ne peut pas mourir... mais il peut échouer quand vous jouez à sa place ! Il peut endommager définitivement son taxi dans Paris, ou être englouti par les flammes de l'incendie de l'Hôtel de Ville. Comment le vrai James BOND pourra s'en sortir sans votre aide (on pourrait dire votre contrôle !), n'est qu'affaire d'imagination. Inutile de le dire, il sera de nouveau bien vivant et prêt à se battre... pour que vous essayez encore et encore !

CARACTÉRISTIQUES

(différentes selon les jeux)

Pause

Choisissez cette option à votre menu, et soufflez un peu ! Ouvrez une bouteille de champagne Bollinger, ou fumez un cigare, et asseyez-vous pour réfléchir : le chronomètre est arrêté.

Abandonner

Si les choses deviennent un peu compliquées et si vous ressentez le besoin de prendre un week-end à Acapulco, choisissez « Abandonner » au menu, appuyez 2 fois sur FEU (cela ne fonctionne pas à Paris, vous êtes déjà en vacances !) et préparez vos valises.

Musique

Vous avez le choix entre « The James Bond Theme » de Monty Norman et le célèbre « A view to a kill » de DURAN DURAN et John BARRY. Ces musiques sont déposées et reproduites en divers endroits du programme avec la permission des éditeurs.

Commandes

Tous les jeux peuvent être commandés au clavier ou au Joystick.

JEU 1 : SILICON VALLEY

Enfin, on sait ce que complète Max ZORIN : comme James BOND le soupçonnait, ZORIN projette de s'emparer du marché mondial des circuits intégrés. Quel meilleur moyen pour atteindre ce but que de faire sauter une ancienne mine située sous SILICON VALLEY, et d'utiliser cette particularité géologique pour engloutir toute cette région sous l'Océan Pacifique ? BOND pénètre dans la mine et découvre le détonateur nucléaire, mais celui-ci est armé et... tic, tic, il tourne ! La bombe se trouve dans une des galeries, et le seul moyen de l'atteindre est de se faire treuiller au fond. Il a besoin d'aide pour cela et May DAY seule, est assez forte pour le faire. Elle est en principe l'âme damnée de ZORIN, mais peut-être réalisera-t-elle la monstruosité de ce projet ! Il doit la trouver, et la persuader de l'aider à sauver des millions de vies et toute l'industrie informatique. C'est là que vous prenez le relais. Vous êtes dans la

mine, et vous devez utiliser les objets et l'aide que vous pouvez trouver pour désamorcer la bombe avant qu'il ne soit trop tard !

Dans vos déplacements dans la mine, utilisez l'ascenseur pour atteindre les différents niveaux, ou grimpez à la corde pour atteindre certains objets. Quelquefois, vous trébucherez dans des fosses, mais vous pourrez regarder avant de sauter. méfiez-vous des puits traîtres, avez-vous votre grappin ? Arriverez-vous à faire sauter la paroi rocheuse avec la dynamite ? Encore faut-il avoir de quoi l'allumer ! Si le temps passe trop vite, tous les circuits intégrés de SILICON VALLEY iront aux poissons du Pacifique ?

COMMENT FONCTIONNE LE « MENU A FENÊTRES »

Quand vous appuyez sur le bouton de feu, les commandes passent de BOND à la fenêtre supérieure. Aller de droite ou à gauche fera déplacer dans la même direction les objets que vous transportez devant l'index de sélection. Quand vous aurez choisi un objet, appuyez sur le bouton de feu : vous commanderez alors la fenêtre du bas. Si vous voulez passer directement au menu du bas, appuyez sur la flèche bas de la fenêtre du haut. Dans le menu du bas, vous pouvez commander un certain nombre d'actions :

RETOUR : ramène au contrôle de BOND.

CHERCHER : examine la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Tous les objets qui s'y trouvent seront affichés dans le fenêtre du haut. Choisissez l'objet que vous voulez ramasser en faisant défiler les objets, et ramassez-les en utilisant le bouton de feu.

POSER : pour poser l'objet choisi dans le menu du haut.

UTILISER : pour utiliser l'objet choisi dans le menu du haut.

DONNER : vous permet de donner un objet à la fille, si elle est avec vous.

PAUSE : vous permet de suspendre temporairement le cours du jeu, et d'arrêter le chrono.

ABANDONNER : Si vous sélectionnez cette instruction, la fenêtre du bas clignotera. Si vous voulez vraiment abandonner, appuyez une 2^e fois sur le bouton de feu : vous reviendrez au début du jeu.

ASCENSEUR : si vous vous trouvez près de la cage d'ascenseur, cela appellera l'ascenseur à votre niveau.

DESCENDRE : si vous avez assemblé toutes les pièces du treuil et délivré May DAY, cette instruction demandera à May de vous descendre près du détonateur.

MONTER : May vous remontera.

OBJETS UTILES :

PISTOLET A GRAPPIN : ce pistolet vous permet d'envoyer un grappin et donc d'accrocher une corde à n'importe quoi au-dessus de vous. Vous sauterez sur la corde puis grimerez normalement. Une fois en haut, la corde se renroulera et vous la récupérerez mais, attention : vous avez un nombre limité de charges.

DYNAMITE ET BRIQUET : ces 2 objets peuvent être utilisés ensemble pour faire sauter des rochers.

JEU 2 : L'HÔTEL DE VILLE

Sa recherche de Max ZORIN a conduit James BOND à SAN FRANCISCO. Grâce aux renseignements qu'il tient de May DAY, il a retrouvé ZORIN dans l'Hôtel de Ville, mais celui-ci a truqué les cartes : sous la menace d'une arme, il coince BOND et sa compagne Stacey dans une cage d'ascenseur entre 2 étages. Voulant en finir dans un « accident », il met le feu au dernier étage et s'enfuit. BOND s'échappe de la cage d'ascenseur, mais doit maintenant

délivrer Stacey et s'échapper avec elle de l'immeuble en feu. C'est là que vous intervenez. Utilisant un système de « menu à fenêtres », vous pouvez soit déplacer BOND de pièce en pièce, soit lui faire chercher, prendre, poser, ou donner des instructions à Stacey. Vous pouvez également choisir le menu du haut pour ramasser les objets qui vous seront utiles plus tard. Il y a cependant une limite à ce que vous pouvez porter, alors faites le bon choix. Votre objectif est de trouver un moyen de tirer Stacey de la cage d'ascenseur et de vous échapper avec elle.

Vous remarquerez sur la vue de l'Hôtel de Ville, que le feu a pris en haut, et qu'il gagne rapidement. Bien qu'un seau d'eau puisse le ralentir, il vous faut vous dépêcher. Si vous êtes trop près du feu, vous aurez chaud, et des difficultés à respirer, ce qui ralentira vos actions. Si vous entrez dans une pièce en feu... c'en sera fini et vous devrez recommencer le jeu : et Stacey ne vous aimera pas beaucoup si vous la laissez rôtir !

Pour vous aider dans vos déplacements, une lumière s'allumera sur la vue de l'Hôtel de Ville pour indiquer où vous vous trouvez. Chaque fois que vous serez passé par une pièce, elle prendra une couleur particulière pour indiquer que vous l'avez visitée. Imaginez quels objets pourront vous servir à tirer Stacey de la cage d'ascenseur. Quand ce sera fait, dépêchez-vous de fuir, ce ne sera pas aussi facile que cela en a l'air.

OBJETS UTILES :

PISTOLET ET BALLES : vous trouverez dans l'immeuble un pistolet et des balles. Vous pourrez faire sauter en tirant dessus les serrures des portes de communication. Pour cela, sélectionner l'icône du pistolet, et le mot « USE ». Il faut tirer 2 fois pour faire sauter une serrure. Etant donné que

vous n'avez qu'un nombre limité de balles, n'ayez pas la gâchette trop facile !

CLES DE PORTES : elles ont un code de couleurs spécial pour chaque porte. Chacune ne peut être utilisée qu'avec la porte correspondante.

CARTES DE SÉCURITÉ : ces cartes magnétiques servent également à ouvrir des portes et sont également codées en couleurs. La carte jaune est soulignée de noir.

CLÉS DE PLACARD : également codées en couleurs.

CLÉS DE LA MINE ET COMPTEUR GEIGER : prenez-les, ils vous seront utiles pour le jeu suivant. Vous découvrirez bien d'autres objets, à vous de découvrir s'ils sont utiles ou simplement encombrants !

NUMÉROS DE CODE : en divers endroits de la mine, vous trouverez des numéros de code. Cinq d'entre eux, assemblés dans le bon ordre, vous permettront de désamorcer le détonateur. Il existe un moyen de trouver quels sont les chiffres qui sont bons, et quel est leur ordre d'assemblage et cela, seul le meilleur agent secret peut le trouver !

Important : Pour sortir, vous devrez récolter un certain nombre de codes que vous devrez taper sur le passe électronique que vous avez depuis le début, et qui vous servira à ouvrir la porte de sortie en bas de l'Hôtel de Ville, qui est verrouillée.

JEU 3 : POURSUITE DANS PARIS

Voici la scène :

BOND a été « briefé » par « M », qui lui a donné pour mission de découvrir ce que Max ZORIN est en train de comploter. Il déjeune au restaurant de la Tour Eiffel avec un agent ami qui est tué par Max DAY. BOND la poursuit en haut de la tour mais

elle se jette en parachute et dérive vers un point d'atterrissement en dehors de Paris. BOND dégringole la tour et, en bas, réquisitionne un taxi. A partir de là, c'est vous qui prenez les commandes. Vous pouvez suivre les déplacements de May grâce à un goniomètre qui vous indique sa proximité et son altitude, et son ombre traversera votre vue en plan si vous en approchez. Vous voyez le paysage à travers le pare-brise du taxi, vous pouvez visualiser au tableau de bord le temps, votre vitesse, et les dommages subis par la voiture. Votre objectif consiste à atteindre le point d'atterrissement de May exactement en même temps qu'elle. Mais, attention : les vents tournent, et la trajectoire de May peut changer à tout moment, modifiant son point de chute possible. En chemin, vous allez rencontrer divers obstacles. Les sens uniques sont indiqués dans les rues par des petites flèches jaunes et, si vous en empruntez un, vous serez pris en chasse par les voitures de police. Attention, elles peuvent avoir votre peau ! Les conducteurs parisiens sont également dangereux, et une Porsche peut vous couper en deux. Il y aura des barrages à éviter, et une collision avec un immeuble mettra définitivement votre Renault Bleue hors d'état. BOND ne se déplace jamais sans son pistolet, vous pouvez utiliser celui-ci pour vous débarrasser d'un chauffard qui entrave votre route ! Comme vous êtes un pilote virtuose, les virages au frein n'ont aucun secret pour vous, et pourront vous tirer de situations difficiles.

Commandes

Pour les détails sur les commandes au clavier et au joystick, ils sont exposés dans la page-écran du générique.

Si May DAY se pose sans que vous ayez pu la capturer, le jeu reprendra automatiquement au début.

SYMBOLS

HOTEL DE VILLE



Seau d'incendie



Tuyau d'incendie



Machine à écrire



Compteur geiger



Carte de laisser-passer



Balles



Dynamite



Torche



Bandé



Recueil de codes



Barre à mine



Combinaison de coffre n° 1



Combinaison de coffre n° 2



Boisson



Pièce



Carte laisser-passer de la mine



Classeur-meuble

MINE



Dynamite



Grappin et corde



Casque



Planche



Briquet



Tambour du treuil



Manivelle du treuil



Crochet du treuil



Corde du treuil



Manivelle du tapis-roulant



Détonateur



Dynamite